AMSTRAD
SPECTRUM
MSX

AMSTRAD
SPECTRUM
MSX

Colección de EXITOS DINAMIC

~1985 - 1988~

G. TEJA

abu simbel
camelot · phantomas 2
nonamed · dustin

army moves
game over · don quijote
rocky · arquímedes xxi

















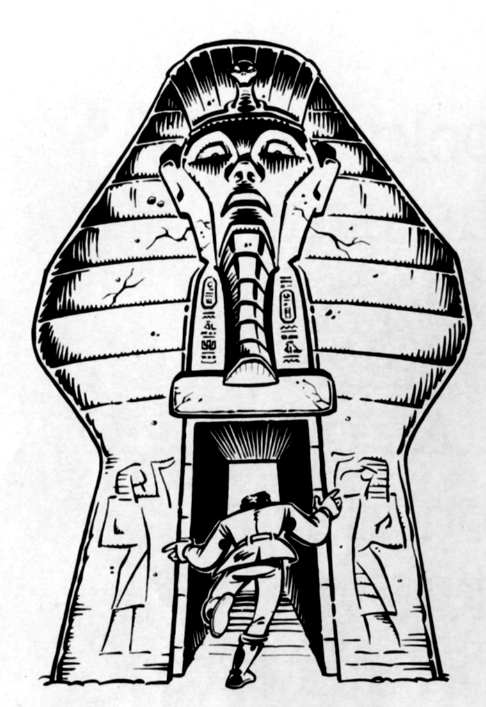




COLECCION DE EXITOS DINAMIC

rocky*
dustin
nonamed
camelot
game over*
abu simbel
army moves
don quijote*
phantomas 2
arquímedes XXI*

* ROCKY Y ARQUIMEDES XXI sustituyen a GAME OVER y DON QUIJOTE, en MSX



ABU SIMBEL

INTRODUCCION

JOHNNY JONES, héroe del *SAIMAZOON* y del *BABALIBA*, continúa su reto personal a la muerte en esta tercera parte de la trilogía, en la que, guiado por su amor al peligro, se sumerje de lleno en los pasadizos y recovecos de una oscura y milenaria pirámide de Egipto.

A lo largo de 3.000 años, los mejores exploradores han intentado profanar el sagrado templo de *ABU SIMBEL*, construido por el emperador *RAMSES II* (para albergar en él todas las riquezas y secretos que multitud de generaciones han ido depositando en sus entrañas), sin embargo, llegar a la cámara mortuoria es inaccesible, salir con vida del laberinto imposible. Todos los que osaron profanar el templo jamás regresaron.

JOHNNY JONES cegado por el atractivo del reto se sumerje en esta pesadilla, cuando todos fracasan y mueren, el héroe intenta lo imposible.

ARGUMENTO

Nuestro protagonista, al profanar el templo, ha sido víctima de un terrible hechizo. El espíritu de *RAMSES II* ha castigado su osadía reduciendo a nuestro héroe al tamaño de un perro sin cuello y sin extremidades inferiores, *JOHNNY* se encuentra solo y perdido, rodeado de peligros y pasadizos mortales, quiere recuperar su antigua anatomía a toda costa y para ello necesita encontrar la cámara mortuoria central.

Ante él se encontraba la ciénaga, al fondo se escuchaba el chapoteo de las voraces pirañas, no se podía rendir ahora, fue saltando de islote en islote hasta llegar a tierra firme. Una vez allí, recordando el color del diamante, fue teletransportado al interior de las criptas centrales, atravesó la trampa de los cuchillos, la sala electrolítica, el ataque sistemático de vampiros y arañas venenosas y por fin pudo llegar a la sala de la *EFIGIE*.

Estaba cansado y sudoroso, pero después de respirar profundamente cogió en sus manos el cuenco mágico y tras una breve pausa lo pasó con mucho cuidado bajo el electrodo apareciendo en la cámara mortuoria.

Al fin, frente a él, se encontraba el secreto de *ABU SIMBEL*.

TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD Y SPECTRUM

O = Izquierda.
P = Derecha.
Q = Salto largo.
A = Salto corto.
KEMPSTON, COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA AMSTRAD

CODIGO: Paco Martín.
GRAFICOS: Luis Rodríguez y Víctor Ruiz.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM

CODIGO: Víctor Ruiz.
GRAFICOS: Snatcho, Santiago Morga y Víctor Ruiz.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA MSX

CURSORES:
→ DERECHA
← IZQUIERDA
↑ SALTO LARGO
↑ + SPACE: SALTO CORTO
M: MUSICA ON/OFF
JOYSTICKS:
→ DERECHA
← IZQUIERDA
↑ SALTO LARGO
↑ APRETANDO EL DISPARO: SALTO CORTO

EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX

PROGRAMADORES: Gervasio Marcos Treceño, Elías Camina Rodríguez.
MUSICA: Manuel Cubedo Fort.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.



CAMELOT WARRIORS

Si osas franquear la puerta del misterio, olvida todo lo que conoces, porque te internarás en un viaje sin retorno. Mundos pasados y futuros, magia negra, trampas ocultas.

Aprieta la espada con tus puños y nunca, nunca eches la mirada atrás.

LOS CUATRO MUNDOS

En esta aventura te enfrentas a cuatro mundos distintos:

— *EL BOSQUE:* Escenario natural en el que te esperan numerosos enemigos. Consigue que el hechizo del druida te transforme en un «viscoso batráceo».

— *EL LAGO:* Peces asesinos, medusas eléctricas y un ambiente de terror te provocarán un shock mental.

— *LAS GRUTAS:* Sumergido bajo tierra, con dificultad para respirar un aire tan enrarecido, buscarás una salida hacia la superficie.

— *EL CASTILLO DE CAMELOT:* Finalmente entrarás al Castillo donde se halla la clave que resuelve todo el misterio.

Estos cuatro mundos están comunicados entre sí, deberás encontrar las zonas fronteras para pasar de uno a otro.

LOS PERSONAJES

AZNAHT: El druida amo del bosque.
KINDO: Hermano de Neptuno y rey del lago.
AZORNIC: El poderoso dragón, señor de las grutas.
ARTURO: Rey de Camelot.

EL JUEGO

En el mundo de Camelot han entrado 4 elementos del siglo XX.

LA VOZ DE OTRO MUNDO, EL ESPEJO DE LA SABIDURIA, EL ELIXIR DE LA VIDA, EL FUEGO QUE NO QUEMA.

Distinguirlos te será fácil, debes cogerlos y presentarlos a los guardianes de cada mundo, ellos se encargan de su destrucción.

Vencer a todos los enemigos no es tarea sencilla, pero cuentas para ello con una espada que elimina a algunos animales y un potente salto que evita seas atacado por otros. Por tanto: Espera, calcula y piensa antes de actuar.

EL MISTERIO FINAL

Después de tanta lucha y peligros al llegar al final de *CAMELOT WARRIORS*, se halla el secreto de un mágico misterio que explica todo el juego.

Presenciar la solución a tanto enigma es sólo privilegio para los más hábiles.

¿Serás tú uno de los afortunados?

TECLAS DE CONTROL PARA SPECTRUM

Q = Saltar
O = Izquierda
P = Derecha
SIMBOL = Espada
JOSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM

CODIGO: Víctor Ruiz.
GRAFICOS: Snatcho, Santiago Morga, Víctor Ruiz y Luis Rodríguez.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD

Q = Saltar
O = Izquierda
P = Derecha
SPACE = Espada
JOSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA AMSTRAD

CODIGO: Víctor Ruiz.
GRAFICOS: Snatcho y Víctor Ruiz.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA MSX

→ DERECHA
← IZQUIERDA
↑ SALTO
SPACE = ESPADA
M = MUSICA ON/OFF
JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX

CODIGO: Elías Camina y Gervasio Marcos.
GRAFICOS: Snatcho, Santiago Morga, Víctor Ruiz y Luis Rodríguez.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.



Tu misión da miedo. Debes destruir al malvado *CONDE DRACULA* que asola la región. El escenario de tu pesadilla es el Castillo de ese malévolo personaje.

A lo largo de 96 horripilantes habitaciones te verás asediado por los esclavos de *DRACULA*, intenta evitar que te atrapen y consigue la mayor cantidad de alimento.

Si reúnes las 5 llaves y las introduces en sus 5 cerrojos correspondientes habrás realizado una parte muy importante de tu misión.

Para conseguir cada llave debes encontrar un determinado objeto y fijarlo al «generador de pedales», si así lo haces podrás saltar el enorme foso.

La segunda parte de tu misión consiste en abrir las 6 contraventanas mágicas pulsando los interruptores adecuados.

Finalmente busca el martillo y la estaca y camina veloz a la parte superior del castillo para coger la cruz.

En este instante serás teletransportado al espacio para librar la confrontación final en la que podrás utilizar el arma láser y la mochila autopropulsada.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM, AMSTRAD Y MSX

PROGRAMADOR: Emilio Salgueiro.
GRAFICOS: Santiago Morga y Snatcho.
DISEÑO ARTISTICO: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD

IZQUIERDA:	N
DERECHA:	M
SALTO LARGO:	A
SALTO CORTO:	Z
DISPARO:	SPACE
INICIAR:	ESC

TECLAS DE CONTROL PARA SPECTRUM

REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLE.

TECLAS DE CONTROL PARA MSX

CURSORES = MOVIMIENTOS.
SPACE = DISPARO.

PHANTOMAS II



ARGUMENTO

Erase que se era una época pasada donde los hombres para demostrar su valor y conseguir ser nombrados Caballeros del Rey, debían someterse a las más duras pruebas.

En un valle olvidado de la Baja Sajonia existía un pueblo de guerreros y campesinos que rendía pleitesía a su anciano y venerable monarca, el rey *ABDUL HONEICKAM GARGOY.*

Los jóvenes aspirantes a Caballeros de su Majestad eran seleccionados en todas las comarcas y villas, de entre aquellas que destacaban en el manejo del arco, la lucha a cuerpo o la espada.

Sin embargo, el más duro de los sacrificios quedaba reservado sólo a unos pocos elegidos.

Uno por uno eran sometidos al rito final, el rito del Castillo sin nombre.

Consistía la prueba en ser encerrado en el Castillo sin nombre, intentar sobrevivir al mundo de pesadilla que existía dentro de sus muros y escapar con vida de él para lo que la cuestión fundamental era encontrar la puerta.

Muchos jóvenes aspirantes a Caballeros intentaron el reto, pero la gran mayoría nunca consiguieron sobrevivir y fueron convertidos en ogros, bajo los poderosos hechizos que el malvado mago *NILREM* reservaba a los perdedores.

PELIGROS Y DIFICULTADES

El Castillo sin nombre era una antigua propiedad del tenebroso conde *ALUCARD* y estaba habitado por una serie de curiosos personajes.

En primer lugar hay que mencionar al mago *NILREM,* antiguo druida del valle, especializado en todas las artes de Magia Blanca y Magia Negra, conocedor de todos los libros de hechizos y maleficios y fabricante sutil de una suerte innumerable de pócimas.

NILREM tiene hechizados a todos los aspirantes a Caballero que no han conseguido encontrar la puerta de salida a los que ha convertido en ogros.

Para conseguir escapar del Castillo sin nombre deberás entregar algo al Mago que, en agradecimiento, te pagará con un conjuro.

Otra de las claves del éxito tiene relación con los jardines interiores del Castillo en donde se encuentra la Fuente Sagrada, su agua te dará mucha fuerza y hará más vigorosos tus saltos.

Las capacidades físicas del protagonista son variadas, puede correr para escapar de sus perseguidores, golpearles a base de patadas, trepar por cuerdas y agacharse para no ser herido por los enemigos aéreos.

TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD

REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO PARA AMSTRAD

PROGRAMADOR: Ignacio Abril.
GRAFICOS: Javier Cubedo.
MUSICA: Javier Cubedo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.



TECLAS DE CONTROL PARA SPECTRUM

Q = Arriba
A = Abajo
O = Derecha
P = Izquierda
M = Patada
TECLAS REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM

PROGRAMADOR: Ignacio Abril.
GRAFICOS: Tomás Ledo y Javier Cubedo.
MUSICA: Manuel Cubedo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA MSX

REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX

PROGRAMADORES: Ignacio Abril y Pedro Sudón.
GRAFICOS: Tomás Ledo y Javier Cubedo.
MUSICA: Javier Cubedo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.





ARGUMENTO

Año 1989.

La cárcel de alta seguridad de *WAD-RAS* tiene un preso muy especial, se trata de *KID SAGUF*, más conocido como *DUSTIN*, el ladrón de joyas y obras de arte más famoso de su tiempo, que finalmente y tras largas persecuciones de la policía ha sido capturado.

Toda la preocupación de sus guardianes está volcada en evitar que *DUSTIN* pueda escapar.

Por esta razón todo el centro penitenciario ha sido rediseñado para que nada escape al control de su Director; sin embargo, *KID SAGUF* ha estado durante meses cavilando, analizando horarios, memorizando el funcionamiento interno del centro y ya tiene su plan para conseguir de nuevo las portadas de todos los periódicos.

Para no olvidar ningún detalle, ha escrito su desarrollo completo en un cuaderno al que hemos tenido acceso y del que aquí os revelaremos su información más interesante.

EL PLAN DE FUGA

DUSTIN sabe que para salir de la cárcel necesita varios objetos, y también ha analizado a los personajes que conviven con él en prisión, llegando finalmente a las siguientes conclusiones:

1. Existen dos tipos de personajes:

— *POLICIAS.*

— *OTROS PRESOS, COCINERO Y MAGO DEL BOSQUE.*

Los primeros no intercambian objetos por las buenas, de manera que para conseguir lo que ellos tienen no queda otro remedio que quitárselo en una pelea.

El segundo grupo está compuesto por personas que te entregan objetos si se los cambias por:

— *TABACO, WHISKY O DINERO.*

2. Existen tres cosas muy interesantes para poder finalizar la misión:

— *HUESO.*

— *ANTIDOTO.*

— *ESTATUA.*

3. Para defenderte de los policías existen dos grupos de armas, unos que tienen los mismos polis, otros que ponen los presos.

POLICIAS:

— *PISTOLA, PORRA, CHALECO ANTIBALAS.*

PRESOS:

— *MARTILLO, CARTUCHO TNT, MECHERO.*

4. Sólo puedes escapar cuando esté la luz de alarma verde.

Si te capturan te devuelven a la celda y te decomisan las armas, pero no los objetos.

La cárcel está dividida en dos barracones separados por un patio, no puedes pasar al barracón donde se encuentra la salida a no ser que tengas ganzúas.

Al escapar tienes que dirigirte a un sitio donde se encuentra una barca, atravesando el bosque y entregando al Mago la estatua.

El tiempo comienza a las 9 horas y sólo tienes hasta las 12 para escapar.

LLAVES y *TARJETA* son herramientas muy útiles para el éxito de la misión.

5. Los sistemas de lucha están basados en la utilización de iconos. Puedes pelear a puñetazos, tiros, porrazos, martillazos, etc.

TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD

REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO PARA AMSTRAD

PROGRAMADOR: Enrique Cervera.
GRAFICOS: Javier Cubedo y Luis Rodríguez.
MUSICA: Manuel Cubedo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA SPECTRUM

Q = Arriba.
A = Abajo.
O = Izquierda.
P = Derecha.
M = Seleccionar Icono.
SIMBOL SIFT = Dar puñetazos, intercambiar objetos, disparar o lanzar cartuchos.
SPACE = Para hacer desaparecer un objeto.
TECLAS REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM

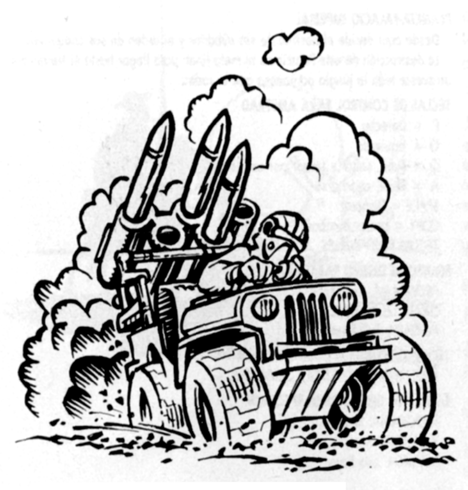
PROGRAMADOR: Enrique Cervera.
GRAFICOS: Snatcho y Luis Rodríguez.
MUSICA: Manuel Cubedo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.

TECLAS DE CONTROL PARA MSX

REDEFINIBLES.

EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX

PROGRAMADORES: Enrique Cervera y Pedro Sudón.
GRAFICOS: Snatcho y Luis Rodríguez.
MUSICA: Javier Cubedo.
PORTADA: Alfonso Azpiri.



ARMY MOVES

ARGUMENTO

DERDHAL es un miembro del *C.O.E.*, Cuerpo de Operaciones Especiales.

Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción.

Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus características, ha sido escogido para un singular misión.

Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el *CUARTEL GENERAL* de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La Humanidad no está a salvo mientras no se consigan esos planos.

DERDHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a una pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO

PRIMERA CARGA:

Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puente, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si tras todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.

SEGUNDA ETAPA:

Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros ocultos.

Si eres veloz y puedes esquivar todas las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General.

Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

TECLAS DE CONTROL

REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM, AMSTRAD Y MSX

PROGRAMA: Víctor Ruiz.

GRAFICOS: Víctor Ruiz y Santiago Morga.

MUSICA: Manuel Cubedo.

PORTADA: Alfonso Azpiri.



GAME OVER

ARGUMENTO

En una lejanísima Galaxia perdida en la inmensidad del Universo, una bellísima y malvada mujer había sometido con su inteligencia y un inmenso ejército de *TERMINATORS* a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de *ALFA CENTAURI*.

Todo el poder de *GREMLA* descansaba en la fidelidad casi religiosa de su lugarteniente *ARKOS;* sin embargo, la inteligencia de este *MEGA-TERMINATOR* de combate había evolucionado en los últimos ultraquarks de tal manera que, finalmente, abandonó a *GREMLA* y se unió a las tropas de la infantería sideral, que capitaneaba el general de estrella azul *MC KILLER*.

La aventura comienza...

Arkos conoce muy bien el poder de combate de los *TERMINATORS* de *GREMLA*.

Arkos es una máquina perfecta para destruirles.

Arkos sólo tiene una orden en su cerebro electrónico: ejecutar la misión.

ENEMIGOS Y PERSONAJES

Los planetas dominados por el poder de *GREMLA* se encuentran vigilados por un complejo centro de seguridad dirigido por el *SISTEMA DE INTELIGENCIA SIDERAL, «NEXUS ZH07»*.

Ningún detalle escapc a su control.

Ninguna formación de turbo-cazas puede pasar inadvertida a su radar de partículas.

Nada es desconocido para *NEXUS ZH07*.

Si la presencia de *NEXUS* es determinante, no lo son menos la multitud de *TERMINATORS* que pululan por los planetas de *GREMLA*.

Todos ellos son máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción.

Durante el transcurso de su misión, *ARKOS* se enfrentará a muchos de ellos, y sólo su rapidez de reflejos podrá evitarle la muerte segura.

Si decides embarcarte en esta aventura, deberás enfrentarte a *KAIRAS* (canguros mutantes), *ORCOS* (feroces monstruos del planeta *DEDRON), LEISERS-FREISERS* (androides autónomos de localización, van provistos de cámara telescópica y cañón de turbo-láser), *GARKLAS CLONICOS* (especialistas en seguir rastros por el pantano), etc.

Todo un mundo repleto de peligros.

Toda una aventura para valientes.

Todo un reto sólo para héroes.

FASES DEL JUEGO

GAME OVER tiene dos fases distintas de juego, que corresponden a dos mundos diferentes.

PLANETA-CARCEL

Totalmente informatizado, produce materias primas para el Imperio de *GREMLA* y está habitado por robots de trabajo y *TERMINATORS* de seguridad.

PLANETA-PALACIO IMPERIAL

Desde aquí decide el destino de sus súbditos y el orden de sus conquistas.

La destrucción de este Palacio es tu meta final; para llegar hasta él tienes que atravesar toda la jungla pantanosa que lo rodea.

TECLAS DE CONTROL PARA AMSTRAD

P = Derecha
O = Izquierda
Q = Subir, saltar y trepar por escaleras
A = Bajar, agacharse
SPACE = Disparar
COPY = Lanzar bombas
TECLAS REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA AMSTRAD

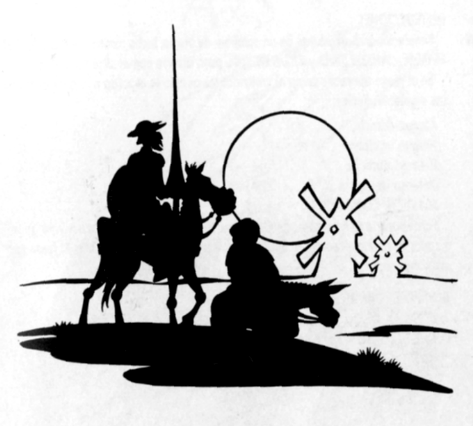
PROGRAMA: Snatcho.
GRAFICOS: Snatcho.
PORTADA: Luis Royo.

TECLAS DE CONTROL PARA SPECTRUM

REDEFINIBLES. JOYSTICK COMPATIBLE.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM

PROGRAMA: Snatcho.
GRAFICOS: Snatcho.
PORTADA: Luis Royo.



DON QUIJOTE

«En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero...»

INTRODUCCION

La Mancha, España, abril de 1605...

Eres don *ALONSO QUIJANO*, un hidalgo manchego del siglo XVII, cuya debilidad son las novelas de caballerías. Todo va más o menos bien por tu casa, hasta que un día tu locura alcanza el punto culminante: decides coger las armas y salir a correr aventuras por La Mancha. ¡Vaya ideas extrañas que tiene el hidalgo! Te consigues un escudero, *SANCHO PANZA*, que, aunque no es gran cosa, te ayudará en los momentos difíciles. A partir de este momento entrarás en las más increíbles aventuras que te puedas imaginar. Ventas, colinas, bosques y posadas serán testigos de tus más locas ideas tales como atacar molinos o enfrentarte a fieros leones.

Tu objetivo final es conseguir los amores de *DULCINEA* del *TOBOSO*, tu amada, para poder así comenzar tus desventuras.

¿COMO SE JUEGA AL QUIJOTE?

Don Quijote de La Mancha es una aventura gráfico conversacional que a causa de su complejidad está dividida en dos partes. Tú debes acabar la primera parte para conseguir un código que te permitirá jugar en la segunda parte.

Esta aventura consta de un complejo sistema de reconocimiento de frases y aunque la estructura básica que debes teclear es *VERBO + NOMBRE*, también aceptará y entenderá frases separadas por signos de puntuación y frases que incluyan artículos, preposiciones y adverbios. He aquí una muestra de lo que Don Quijote es capaz de entender:

EXAMINAR LAS ESTANTERIAS, COGER EL LIBRO DE CABALLERIAS, ABRIR LA PUERTA.
BAJAR LA ESCALERA RAPIDAMENTE.
LUCHAR CONTRA EL MOLINO DE VIENTO.
ATACAR AL LEON CON LA ESPADA.

Los adverbios servirán para especificar la manera como deseas que una acción sea efectuada.

Otros comandos que te serán de utilidad son:

GRABAR: Graba tu posición actual a disco o cinta. Los poseedores de Amstrad 6128, 664, podrán grabar su posición actual en disco. Los poseedores de Spectrum, Commodore y Amstrad 464 se tendrán que limitar a grabar en cinta. Al teclear esta opción, el ordenador te hará unas preguntas.

CARGAR: Carga una posición, previamente grabada. Funciona como el comando GRABAR.

MODO: Te permite elegir entre jugar en modo gráfico o en modo texto. Escogiendo la primera opción, la aventura mostrará junto al texto el respectivo gráfico. La segunda opción únicamente mostrará textos.

M o MIRAR: Con esta opción, el ordenador redescribirá la localización en que te encuentras.

I o INVENTARIO: Esta instrucción te dará un listado de los objetos que llevas contigo.

AYUDA: En algunos casos puede ser de utilidad.

Y antes de acabar, recordarte que no eres un superhéroe y necesitas, como todos los mortales, alimentarte. Si no efectúas esta acción regularmente, es probable que no te aguantes mucho tiempo en pie.

Para moverte por el juego, recuerda que has de teclear la dirección que quieres ir o una abreviación. *IR SUR o SUR* o S.

Para personas que entren en el mundo de las aventuras con *DON QUIJOTE*, aquí tienen una lista de verbos útiles: *EXAMINAR, LUCHAR, ABRIR, COGER, DEJAR, PONER, COMER, DORMIR* y muchos más que no te decimos para que vayas probando tú mismo.

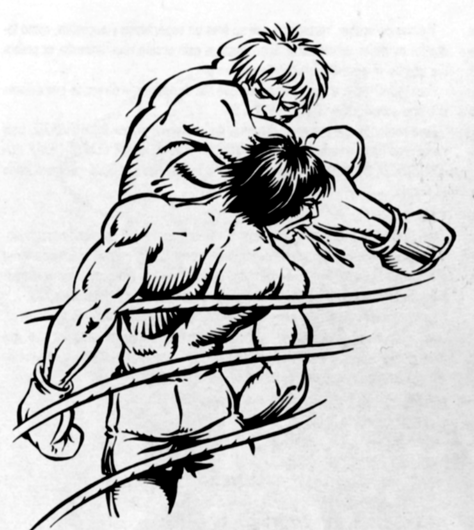
Y FINALMENTE...

Recuerda que una aventura no se acaba en un día. Poco a poco irás descubriendo nuevas cosas que te ayudarán a solucionar el juego. Pero si al mes de tener el *QUIJOTE* no has conseguido salir de las primeras pantallas, te recomendamos juegues con una aventura más simple, como por ejemplo Arquímedes XXI.

DON QUIJOTE ha sido elaborado teniendo en cuenta el relato de *CERVANTES*, aunque sin seguirlo al pie de la letra. Por esta razón te recomendamos que leas la magnífica novela del *MANCO DE LEPANTO*, o mires en la televisión la serie de dibujos animados que sobre este libro se ha hecho.

EQUIPO DE DISEÑO PARA SPECTRUM Y AMSTRAD

PROGRAMADOR: Egroj.
GRAFICOS: Pablo y Egroj.
DISEÑO ARTISTICO: Angel Luis.
ESTE PROGRAMA HA SIDO DESARROLLADO CON G.A.C.



ROCKY

Si eres amante de las emociones fuertes y quieres ser Campeón del Mundo, tendrás que serenar tus nervios y enfrentarte con: *CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO* y *FIGHTER BULL.*

INSTRUCCIONES

Simulación tridimensional de un combate de boxeo, lucha contra *CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SINO* y *FIGHTER BULL* para alzarte con el título mundial.

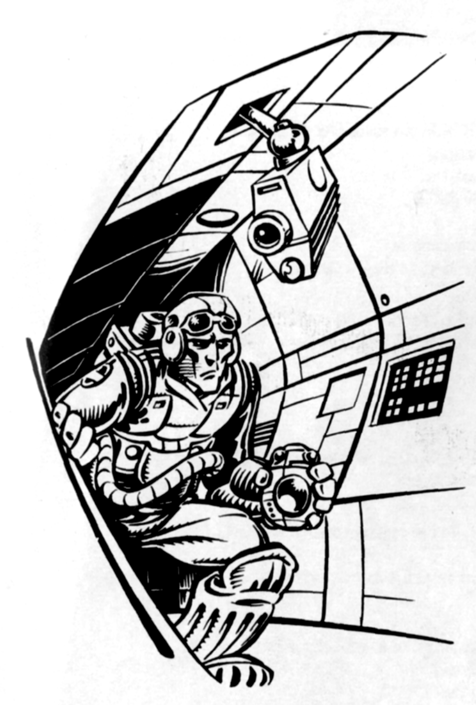
En el juego apareces como el contrincante que da la espalda y lo controlas con las siguientes teclas:

Ataque derecho .... M
Ataque izquierdo .... N
Defensa derecha X
Defensa izquierda .... Z
JOYSTICK, COMPATIBLE.

Para vencer a tu oponente, debes tumbarle tres veces haciendo disminuir su indicador de fuerza a cero, éste aparece en la parte inferior de la pantalla junto con las fichas técnicas.

EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX

CODIGO: Marcos Jouron.
GRAFICOS: Santiago Morga, Snatcho.
ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.



ARQUIMEDES XXI

¿QUE ES UNA AVENTURA?

Una aventura es un tipo de programa de ordenador que te permite moverte por donde quieras y examinar objetos que pueden proporcionarte pistas y ayudas para finalizar el juego y conseguir el objetivo del programa.

Por otra parte, la aventura gráfico-conversacional es un juego que, además de ser entretenido y emocionante, te hará pensar, planteando problemas y situaciones que tendrás que resolver discurriendo por ti mismo.

La estructura básica de frase que el ordenador entiende es:

VERBO + NOMBRE.

Por ejemplo: *EXAMINAR SUELO*

EXAMINEMOS VENTANA

En cuanto a los artículos, si lo deseas, puedes ahorrártelos: *ABRIR LA PUERTA* o *ABRIR PUERTA.*

VOCABULARIO

ARQUIMEDES XXI posee un vocabulario muy extenso, pero esta lista te será de gran ayuda para sacar partido al programa.

EXAMINAR	*COGER*
ABRIR	*CERRAR*
PULSAR	*PONER*
DESPEGAR	*ENTRAR*
LLENAR	*CONECTAR*
SALIR	*PENETRAR*

DIRECCIONES: N, S, E, O, NO, NE, SO, SE.

TIEMPO: Tiempo que queda para la explosión.

EXAMINAR SALA: Sirve para analizar lo que hay en la sala.

LISTAR: Da una lista de los objetos que llevas.

CAPS SHIFT y SPACE: Son teclas para reinicializar el juego.

¡Y no lo olvides, el ordenador entenderá mucho más de lo que imaginas! Experiméntalo tú mismo.

PRECEDENTES HISTORICOS

Año 2492... La base científica *ARQUIMEDES XXI* lleva siete años produciendo las memorias biológicas que equipan el ejército de androides de la Galaxia Negra de *YANTZAR.*

Están sembrando el pánico por todo el sector *ALFA 23* del Universo Gamma, y ya va siendo hora de que alguien acabe con *ARQUIMEDES XXI.*

Tú no eres el primero en intentarlo, ya que dos años atrás tu amigo y compañero *SPOFYTUS* fue enviado allí, pero nunca más regresó.

Esto se entiende si se tiene en cuenta que toda la Base es un complejo laberinto gobernado por el ordenador *CPM2* y custodiado por cientos de diferentes robots, humanoides que intentan evitar por todos los medios que acabes tu misión.

SITUACION ACTUAL

Tu objetivo consiste en penetrar en la base, colocar la bomba de haz de partículas en el generador central y escapar.

Dicho así parece todo muy fácil, máxime cuando sabes que la mitad del trabajo está hecho, ya que acabas de activar la cuenta regresiva del detonador. Tienes 1.200 segundos para huir o, de lo contrario, volarás junto con la base entera.

Entrar ha sido fácil, pero ahora el sistema de seguridad ha detectado tu presencia y van por ti.

Manos a la obra, no tienes tiempo que perder.

CONSEJOS PARA AVENTUREROS

Yo, como buen aventurero que soy, estos consejos os doy:

1. Un mapa deberás elaborar si la muerte no quieres encontrar.
2. El tiempo deberás controlar, o con la base explotarás.
3. Examina todo bien, ya que hay pistas por doquier.
4. Paciencia debes tener, no es tan fácil resolver.
5. Los dibujos para algo están, grandes pistas te darán.
6. No te rindas a la primera, inténtalo de otra manera.
7. Lo imposible no debes intentar, la lógica es fundamental.
8. Lee bien las instrucciones, en ellas hay soluciones.
9. Los dedos debes cruzar y la suerte encontrarás.

CODIGO MORSE (PUEDE QUE LO NECESITES)

A.—	J.— — —	S...	1.— — — —
B—...	K—.— —	T—	2..— — —
C—.—.	L.—..	U..—	3...— —
D—..	M— —	V...—	4....—
E.	N—.	W.— —	5.....
É..—..	Ñ— —.— —	X—..—	6—....
F..—.	O— — —	Y—.— —	7— —...
G— —.	P.— —	Z— —..	8— — —..
H....	Q— —.—		9— — — —.
I...	R.—.		0— — — — —

EMPIEZA LA TRANSMISION—.—.—

ENTERADO...—.

ERROR.........

FIN DE TRANSMISION...—.—

ESPERA.—...

EQUIPO DE DISEÑO PARA MSX

PROGRAMADOR: Egroj y Marcos Jourón.

GRAFICOS: Luis Rodríguez.

COLABORACION: Pablo.

ILUSTRACION: Alfonso Azpiri.

MUSICA: Manuel Cubedo.

DISEÑO ARTISTICO: Alfonso Azpiri.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Insertar el disco.
3. Teclear CPM y pulsa ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD" " y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

